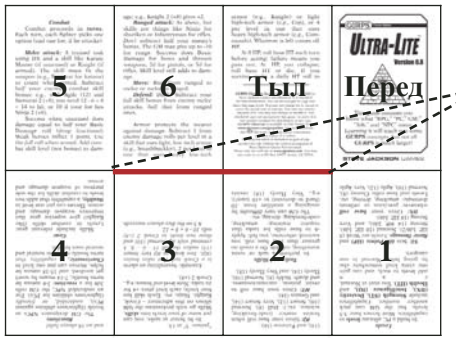
GURPS® Fourth Edition

ULTRA-LITE™

Инструкции

Распечатав этот PDF, аккуратно сложите вторую страницу по тонким линиям. (все складки сделайте в обоих направлениях, чтобы размять загибы) При сворачивании страницы пополам в любом направлении, соединяющиеся края должны совпадать; если не совпадают - подрежьте слишком длинный край(я). Потом разверните страницу и положите её плоско.

Посмотрите на лист "альбомным" видом, так, чтобы обложка ультра-лайта была в правом верхнем углу (см. картинку).



Режьте тут как указано красной линией.

Сделайте горизонтальную прорезь по *красной линии* посередине листа, ниже страницы 6 и задней обложки, и выше страниц 3 и 2; если вы прорезали до любого края бумаги - вы перестарались!

Сложите бумагу пополам по длине, текстом наружу, и - держа переднюю обложку и первую страницу в одной руке и страницы 5 и 4 в другой - сведите руки, чтобы страницы в верхнем слое (6 и задняя обложка) вышли наверх, а страницы на нижнем слое (2 и 3) - вниз. Под определённым углом получается знак плюс (+).

Сложите страницу 6 к странице 5, а потом страницу 1 к странице 2. Получится книжечка с обложкой спереди и страницей с копирайтами сзади; остальная книга при этом будет читаться в правильном порядке.

Полезный Совет

Правильно собранная ***GURPS Ультра-лайт*** легко складывается и раскладывается. Вы заметили, что обратная сторона этого листа чистая? можно распечатать там лист персонажа, информацию для игроков к вашей игре, флаер вашего магазина и вообще всё, что захотите!

О *GURPS*

Steve Jackson Games стремится к полной поддержке игроков ***GURPS***. Наш адрес – SJ Games, Box 18957, Остин, штат Техас, 78760. Пожалуйста, указывайте свой обратный адрес и прилагайте конверт с марками всегда, когда пишете нам. Также нам можно написать на электронный адрес: **info@sjgames.com**. Наши ресурсы включают:

Новые дополнения и приключения. ***GURPS*** продолжает расти - смотрите новинки на **www.sjgames.com/gurps**

e23. наш отдел электронных публикаций предлагает приключения, вспомогательные инструменты для игры и поддержку в формате PDF... электронные копии наших книг и эксклюзивный материал, доступный только на e23! Направляйтесь на **e23.sjgames.com**.

Пирамида (**www.sjgames.com/pyramid/**). Наш онлайн-журнал с новыми правилами и статьями по ***GURPS***, системонезависимыми локациями, приключениями и многим другим. Ищите каждый тематический выпуск на e23!

Интернет. Посетите нашу страницу в Интернет по адресу **www.sjgames.com**, где вы найдете поправки, обновления и многое другое. Обсудить ***GURPS*** с сотрудниками SJ Games и другими игроками можно на форумах на forums.sjgames.com. Страница ***GURPS Лайт*** **www.sjgames.com/gurps/lite**

Библиография. Многие из наших книг имеют обширнейшие библиографии, и мы выложили их в сеть – с указанием ссылок, по которым вы сможете купить те книги, которые вас заинтересуют! Зайдите на веб-страницу книги и выберите ссылку «Библиография».

Опечатки (Errata). Все делают ошибки, и мы тоже – но мы стараемся их исправлять. Последние списки ошибок для всех выпущенных материалов по ***GURPS***, включая эту книгу, доступны на нашем сайте – см. выше.

Правила и сведения в этой книге даны в соответствии с ***GURPS Базовыми правилами***, *четвертой редакции*. Ссылки на страницы, начинающиеся с В (или Б), относятся к книге Базовых правил, а не к этой.

GURPS System Design ▌STEVE JACKSON
GURPS Line Editor ▌SEAN PUNCH
Marketing Director ▌PAUL CHAPMAN
e23 Manager ▌STEVEN MARSH

Managing Editor ▌PHILIP REED
Art Director ▌WILL SCHOONOVER
Production Artists ▌ALEX FERNANDEZ and NIKOLA VRTIS
Prepress Checker ▌MONICA STEPHENS

Director of Sales ▌ROSS JEPSON
Errata Coordinator ▌FADE MANLEY
GURPS FAQ Maintainer ▌VICKY "MOLOKH" KOLENKO

GURPS and the all-seeing pyramid are registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. ***Ultra-Lite***, *Pyramid,* and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. ***GURPS Ultra-Lite*** *Version 0.8* is copyright © 2009 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

GURPS Ultra-Lite *Version 0.8* is intended for free distribution. You are encouraged to copy and share this page freely. You may not charge for it, except to cover the actual cost of copying. You may not remove any part of it. You may not change or modify it. You absolutely may not incorporate this game, or parts of it, into another product for distribution in any way.

GURPS Ultra-Lite is available in PDF format from **www.sjgames.com/gurps/lite/**. You may distribute this PDF file freely under the above restrictions, and post copies of it online. You may not sell it or include it as part of any product for sale without the written permission of Steve Jackson Games Incorporated.

STEVE JACKSON GAMES

Stock #37-0032

Version 0.8 – January 2009

Правила *GURPS* СТИВ ДЖЕКСОН
Укороченные правила *GURPS Ультра-Лайт*
придумал ШОН ПАНЧ

GURPS Fourth Edition

ULTRA-LITE™

Version 0.8

Эта игра подразумевает, что вы знаете, что такое "НРИ", "ИП", "ГМ", "3d6" и "НИП". Если вы с ней разберётесь - вы узнаете часть концепций ***GURPS***, но не все - ***GURPS*** *намного* больше!

STEVE JACKSON GAMES

Stock #37-0032

Правила *GURPS* придумал СТИВ ДЖЕКСОН

Укороченные правила *GURPS Ультра-лайт* придумал ШОН ПАНЧ

Копирайт на ***GURPS Ультра-лайт*** *версии 0.8* принадлежит Steve Jackson Games Incorporated с 2009 года. Она предназначена для свободного распространения. Мы рекомендуем вам её копировать и делиться ею. Вы не можете брать за неё денег, кроме как чтобы покрыть себестоимость копирования. Вы не можете убивать никакую её часть. Не можете менять её. Вы точно не можете включать эту игру или части её в другой продукт для распространения любым образом. ***GURPS Ультра-лайт*** доступна в PDF-формате по адресу **www.sjgames.com/gurps/lite/**. You may distribute this PDF file freely under the above restrictions, and post copies of it online. You may not sell it or include it as part of any product for sale without the written permission of Steve Jackson Games Incorporated. Please visit our website at **www.sjgames.com**. You may also write to us at PO Box 18957, Austin, TX 78760.

Уровни

Чтобы построить НИ, распределите ***уровни*** по возможностям. У большинства героев 3-5 уровней, но ГМ может выбрать и другое число. Возможности - это **Сила (СЛ), Ловкость (ЛВ), Интеллект (ИН) и Здоровье (ЗД)**. Вы начинаете на уровне Нормально, можете добавлять уровни в любой из них, и можете получить ещё один уровень где-то ещё, если снизите ниже Нормально в одной категории.

СЛ: устанавливает ***Единицы Жизни (ЕЖ)*** и ***Базовые Повреждения***. Уровни: Слабый (8 ЕЖ, 1d6/2), Нормально (10 ЕЖ, 1d6), Сильный (14 ЕЖ, 2d6), и Очень Сильный (18 ЕЖ, 3d6).

ЛВ: Устанавливает ***базовый бросок*** каждый раз, когда важны точность или рефлексы: в нападении, вождении и т.п. Уровни и базовые броски: Неуклюжий (8), Нормально (10), Ловкий (12), Очень Ловкий (14), и Крайне Ловкий (16).

ИН: Устанавливает базовый бросок, когда важны мозги (взлом шифров, наука, и т.п.): Тупой (8), Нормально (10), Умный (12), Очень Умный (14), и Гений (16).

ЗД: Устанавливает базовый бросок, чтобы сопротивляться ядам, потере сознания и смерти: Болезненный (8), Нормально (10), Крепкий (14) и Очень Крепкий (18).

Задачи и умения

Чтобы сделать что-то или сопротивляться чему-то, бросьте 3d6. Если результат не больше вашего базового броска, вам удалось. Иначе - не удалось. Измените базовые броски на -6, если задача требует навыка: атаковать, взламывать шифры, водить, и т.п.

Мастер может менять сложность, назначая модификаторы от -10 (трудно сделать/сопротивляться) до +10 (легко!); например, Очень Крепкий (18) сопротивляется "яду -5" против нологическую броню (например, Коммандос). Всё, что осталось - вычитается из ЕЖ.

На 0 ЕЖ, бросайте базовое ЗД каждый ход, прежде чем действовать; провал означает, что вы теряете сознание. На -ЕЖ, вы падаете; кидайте базовое ЗД, или умрёте. Если выживете, делайте каждый день проверку ЗД, чтобы восстановить 1 ЕЖ.

Бой

Бой происходит по ***ходам***. Каждый ход, каждый боец выбирает одну опцию (и одного врага, если он атакует):

Атака в ближнем бою: задача, требующая навыка, используя ЛВ и навыки вроде Мастер Карате (если без оружия) или Рыцарь (если вооружён). Навык должен подходить к оружию (например, Самурай к катане), чтобы он считался в бою с оружием. Вычтите *половину* бонуса от вражеского боевого навыка; например, если вы Ловкий (12) и Самурай 2 (+8), вам нужно 12 - 6 + 8 = 14, чтобы попасть, или 10, если у вашего врага Ниндзя 2 (+8).

Успех безоружной атаке наносит повреждения, равные *половине* вашего броска Базовых Повреждений (отбросьте дробную часть); Слабые герои наносят 1 единицу. Используйте *полный* бросок, если вооружены. Добавьте уровень боевого навыка (а не бонус) к повреждениям; например, Рыцарь 2 (+8) даёт +2.

Дальнобойная атака: Точно так же, как описано выше, но используются навыки вроде Ниндзя для метания сюрикенов или Пехотинец для стрельбы из ружья. *Не вычитайте* половину бонуса противника. Мастер может дать вплоть до -10 за расстояние. Успех наносит Базовые Повреждения из луков и метательного оружия, 2к из пистолетов, или 5к из ружей. Уровень навыка всё ещё добавляется к повреждениям.

Движение: Перебежать с дальней дистанции на рукопашную или из рукопашной на дальнюю.

Защищаться: пригнись! вычтете *полный* бонус от навыка из вражеских рукопашных атак, или *половину* из дальнобойных.

Броня защищает носителя от повреждений. Вычтите 1 из вражеских бросков на повреждения за каждый уровень в навыке, который использует лёгкую низкотехнологичную броню (например, Фехтовальщик), 2 за уровень в использующем тяжёлую низкотехнологичную броню (например, Рыцарь) или лёгкую высокотехнологическую броню (например, Полицейский), или 4 за уровень в использующем тяжёлую высокотех-

13.

Чтобы лучше справляться с задачами, можно вложить часть своих уровней в ***умения***. Умения относятся к профессиям, которые ГМ пустил в приключение - Пират, Рыцарь, Ниндзя, и т.д. Каждое умение имеет 4 уровня; каждый уровень даёт +4 к соответствующим задачам. Запишите *и* уровень, *и* бонус; например Пират 2 (+8).

Пример: Отмахнуть сцепавшуюся - задача для Пирата, для которой нужны мозги (ИН). Два уровня в ИН Очень Умный (14) делают бросок 14 - 6 = 8. Претендент с ИН нормально (10) и лишь одним уровнем в умении Пират 2 (+8) бросает 10 - 6 + 8 = 12.

Бросок 3 на кубах - *всегда* успех, а 18 - *всегда* провал!

Реакции

ГМ делит НИПов на *вражеских* (сражаются/используют способности против ИП), *неопределившихся* и *дружелюбных* (сражаются за / используют способности в помощь ИП). За этот способности в помощь ИП). За неопределившихся НИП ГМ бросает 3d6 на ***реакцию***: 3-6 означает, что он становится враждебным, 7-14 что он не вязывается в происходящее, и 15-18 означает, что он помогает. Герои могут вложить один уровень в ***Харизматичность***, способность, которая делает вражеские реакции нейтральными и нейтральные - готовыми помочь.

Снаряжение

В навыки входит соответствующее снаряжение. Уровни в боевых навыках (такие как Рыцарь) дают хорошее снаряжение, которое увеличивает повреждения от оружия и броню. Герои могут вложить один уровень в ***Богатство***, способность, которая добавляет два уровня к боевым навыкам только для определения повреждений от оружия и брони.